Révision des unités d'élites des différents peuples. Egalement de nouvelles unités.

Dérigions

Gladiateurs
les gladiateurs sont très bien considéré par les Dérigions. Ils vivent dans de très belle villa perpétuellement gardées (pour empêcher qu'ils s'enfuient et pour éviter les assassinats) et passent leurs loisirs à profiter de tous les délices de la vie. Ils combattent environ une fois par semaine et leur espérance de vie est très limitée.

Un gladiateur peut être de n'importe quel race mais plus particulièrement Gadhar, Piorad, Sekkeker ou Alwegs Les gladiateurs sont totalement équipées de façon aléatoire selon leur goût et sont vêtus de cotte de maille.

Pour être gladiateur, il faut simplement décidé de l'être et savoir se battre, il faut posséder au moins une caractéristique autre que VO et RA à 15 et 13 en RA ,il devra aussi posséder deux compétences de combat autres que le tir à 50 %.
Bonus : cote de maille décorée, 1D100 cestes, + bonus si il a une blessure grave. Une arme de gladiateur + targe

Les gardes impériaux ou gardes prétoriennes
L'empire contient 10 unités de gardes impériales contenant chacune 100 hommes. 5 pour l'empereur et son palais, 2 pour faire régner l'ordre à Pôle (haut quartier) une pour les défiler lors de cérémonies officielles et les 2 restantes sont utilisées pour porter la bonne parole de l'empereur à l'extérieur.

Depuis que l'empire existe, les empereurs qui se sont succédés ont toujours eu point commun d'être paranoïaque et ont toujours gardés à leur côtés des unités d'élite qu'ils estimaient fidèle et totalement sûres. Il faut dire que jamais les gardes impériaux ne se sont révoltés contre l'empereur, même lorsque De Laire Ier commençait à disjoncter. Ils suivirent les ordres de leurs chefs jusqu'à ce qu'il soit destitué et exécuté. Seules des Dérigions peuvent prétendre devenir un garde impérial. Les gardes sont équipés de pilum spéciaux, de pavois aux armes de l'empereur (une silhouette stylisé de Pôle éclairée par deux soleils) et d'une armure de mailles + plaques.

Si un personnage voulait avoir appartenu à cette unité il devrait avoir au moins 15 en VO, et 50 % en attaque normale et commandement. Bonus : armure de mailles + plaques, pilum spéciaux, de pavois le tout aux armes de l'empereur. Il a juré fidélité a l'empereur. 5 x 1D100 cestes. + 30 cestes par mois à chercher a Pôle.

Les Créateurs
Ces artistes sont très respecter a pôle, mais il sont souvent très ridicule a l'extérieur, ils sont connus dans pôle, et ont souvent un mécène riche et puissant comme amis, il sont toujours les bienvenues dans les banquets de pôle, mais sont souvent flemmard et imbue d'eux même … qu'il soit peintre, sculpteur, poète ou tout autre activité artistique de création, s'il sont porteur ils connaissent les joyaux de Pôle et en font vraisemblablement partie

Pour être un Créateur : artisanat Dérigions a 80 %, marchandage à 40 % perception à 14, désir de sexe a 7. Bonus ; dans son domaine artistique, le créateur a un bonus de 20 % pour créé et analyser des œuvres d'art, il possède une/un esclave de plaisir, un atelier a Pôle, dans la propriété de son mécène avec qui il doit entretenir de bonne relations, et 5.00 cestes par mois (il doit les chercher chez son mécène (+sont matos de travail)

Vorozions

Les Fauconniers
Les unités de fauconniers sont des unités d'élite composées d'anciens chasseurs spécialisés dans le dressage de grands aigles. Ils se servent de ces animaux aussi bien pour le repérage que pour le combat. La plupart des fauconniers sont des Vorozions mais on dénombre un nombre important d'Alwegs et d'Hysnatons. Ils sont équipés de poignard, d'une armure de cuir, d'un gant et bien sûr d'aigle.

Si un PJ veut prétendre avoir fait partie d'une telle unité, il doit posséder au moins 14 en PE, 50 % en dressage et repérage.
Bonus : dressage + 20 % poignard, armure de cuir, gant, un aigle dressé.

Les Faucheurs
Les faucheurs sont des experts dans la conception, dans la construction et dans la pose de pièges(à homme) et machines de guerre destinés à semer la panique dans les rangs des armées ennemies. Les blessures causées par ces pièges sont particulièrement destinées à avoir un impact psychologique important et visent donc particulièrement les membres et les organes sexuels des ennemis. La plupart d'entre eux sont les tenanciers des magasins de piège, ils se recyclent en effet dans la vente après être tombé dans bon nombre de leur propre piège. Il n'est pas rare d'en voir cul de jatte ou parler comme Farinelli.

Cette unité contient des Vorozions et un peu d'Hysnatons. Ils sont armées de dague, d'armure de cuir et de grandes capes noires. Ils portent sur eux tout le matériel dont ils ont besoin dans de grandes hottes qui les font un peu ressembler à des pères Noël de cauchemar. Ces gens sont totalement autonomes et à vrai dire souvent incontrôlable, n'hésitant pas à tester leur nouveau matériel parmi la population et l'armée de leur propre pays même. Ils font partie d'une confrérie secrète dont les buts sont assez troubles et qui organisent d'énormes parties de chasse à l'homme et de piège entre eux pour mesurer leur adresse. Cela se faisant bien sûr sans autorisation, le terrain de jeu : Tanaephis ; les règles mortelles, le prix du gagnant : la vie et la reconnaissance dans la profession. Certaines rumeurs affirment que des faucheurs chassent l'homme et le dévore quand l'un d'entre eux tombe dans l'un de leur piège. Ils sont complètement fou !, et on très mauvaise réputation.

Si un PJ veut prétendre avoir appartenu à cette unité, il doit avoir au moins une PE de 15 et une VO de 14 et avoir connaissance de piège et piège à au moins 40 %.
Bonus : dague, d'armure de cuir et grandes cape noire, hottes de matos de pièges. +20 % pièges et conn. Des pièges

Les Notables
Ce sont ceux qui on le mieux compris le système Vorozion, ils savent l'exploiter à leurs avantages, et ne ce gêne pas pour le faire, il sont souvent des escrocs en "cols blancs", raffiné, bien sous tout rapport, et souvent connue dans les soirées mondaines, souvent affilié a la guildes des courtisans (pour d'obscure raisons). Il possède le code Vorozions, dernière édition.

Pour être Notables : 60 % en connaissance Vorozions et en lire/écrire, 14 en volonté. Avoir une belle gueule. Bonus : soirées mondaines, +20 % en connaissance Vorozions, cuir de corps (armure 2 - invisible) connaissance des poisons a 20% + bonus. 1D100 Rams

Alwegs

Les cadavres
Les cadavres sont une unités d'élite Alwegs qui contiennent tous les individus qui veulent faire partie d'une unité d'élite mais qui n'en ont pas les capacités physiques. Chaque individu ne reste cadavre que le temps d'une bataille, au terme duquel il gagne un pactole de 50 Rams. Les cadavres n'ont pas d'équipement particulier, ils sont armés à

vrai dire de n'importe quoi, ainsi que des armes abîmés ou brisées. On estime que seulement 5 % des cadavres survivent à chaque bataille.

Aucune caractéristique ou compétence requise n'est nécessaire pour faire partie d'une telle unité. En générale, seules des personnes ayant un problème existentielle, des troubles mentaux ou un désir de suicide intègre cette unité. Il est aisé de faire partie de cette unité en s'engageant dans n'importe quelle guilde de mercenaire. Bonus : on leurs donne des missions suicides bien payer qu'ils acceptent volontiers... matos pourri, résistance a la douleur 20%

Les chasseurs
Ces unités d'élite ne sont pas souvent utilisées dans les batailles rangées mais forment de petits groupes qui traquent les animaux rares dans le buts de les revendre, mort ou vif, à certains collectionneurs de l'arène de Pôle. Ils sont particulièrement discrets et excellents dans l'usage du tir à l'arc, du filet, de la massue et du cestus. Les chasseurs sont équipés d'arc avec différentes flèches et d'épées. Lorsqu'ils chassent, ils utilisent plutôt, filet plombé, masse ou un cestus. Ils sont vertu d'armure de cuir.

Les caractéristiques et compétences requises : AG : 16 ; discrétion : 60 % ; repérage : 60 % et tir : 50 %. Un personnage peut rentrer dans une telle unité que s'il a fait ses preuves au préalable devant la guilde des mercenaires dans quel cas, il rejoindra d'autres chasseurs. Ceux - ci le rencarderont sur les terrains de chasse et lui apprendront toutes les ficelles du métier.
Bonus : arc, 40 flèches enduite d'épices de sommeil, filet plombé ou cestus, armure de cuir en peau de bête faite maison, compétence Travail du textile et des peaux a 40 % + bonus

L'ordre Alwegs
C'est un regroupement d' Alwegs qui combatte le racisme sous toutes ces formes, leur chef est inconnue et a intérêt a le rester, sinon les Vorozions et Dérigions le ferais assassiner, c'est le seul regroupement en société d'Alwegs, il ce garde donc d'être trop voyant. C'est surtout un choix morale, prendre la défense des exclus n'est pas de tout repos, c'est une sorte d'ordre chevalier, "relativement morale" pour Bloodlust.

Pour faire partie de l'ordre ; lui jurer fidélité, donc être anti-raciste, avoir 14 en FO et en VO
Bonus : cheval, bonne adresse dans les grandes villes, les membres de l'ordre sont très soudés, cotte de maille, bracelet avec un sceau de l'ordre.

Gadhars

Les invisibles
Regroupés en unités de 5 hommes, les invisibles sont des experts du camouflage et de la guérilla en milieu chaud et dans la jungle. Ils forment une sorte de caste séparée des autres guerriers et ne se mêlent jamais au réunion ayant trait au combat. En combat, il privilégie l'usage de sarbacane munie d'aiguilles empoisonnées et l'épieu. Il suivent directement les ordres de leurs chefs de guerre et seulement de lui. Cette unités fait des ravages dans les rangs d'unité les moins blindés. Les invisibles sont Alwegs ou Gadhars. Ces guerriers ont été choisis pour devenir invisibles parce qu'ils ne supportent pas la vie en communauté et c'est pourquoi ils sont rapidement chassés du reste de la tribu.

Il faut avoir nécessairement 16 en PE, 14 en AG, 40 % en tir et 80 % en discrétion. Ils sont équipés d'un épieu, d'une sarbacane avec des aiguillons munie d'un poison d'une puissance de 1d10 + 5.

Les Dresseurs
Alors que la plupart des ramées Gadhars manque cruellement d'arme lourde, les unités de dresseurs de lézard des marais sont justement là pour donner un peu de punch aux

vagues humaines que sont les armées du sud du continent. Rien ne permet d'estimer la puissance de ces créatures, mais dans la jungle, le résultat est tout bonnement terrifiant. Seuls des Gadhars possédant une certaine affinité pour de telles animaux, affinité qui semble être naturelle, peuvent espérer devenir dresseur. Les dresseurs possède et uniquement un poignard et leur lézard.

Pour être dresseurs : 80 % en dressage, 14 en PE et en VO.
Bonus ; lézard des marais " dressé "

Les souvenants
Ce sont eux qui possèdent la mémoire du passé, ils ne la contrôlent pas, mais parfois, ils ont des souvenir qui peuvent remonter jusqu'a l'aube de l'humanité.

Pour être souvenant, un PJ devra avoir un minimum de 15 en VOL, 14 en PE, et 70% en connaissance gadhars et 60% en astronomie.
Bonus : Résistance au contrôle des armes, prémonitions

Les intouchables
75 % en artisanat Gadhar, matos de peinture, et peinture indélébile sur eux, ils ont un grand bâton décoré pour seul arme, ce bâton signifie, comme leur peinture, qu'ils sont intouchable, jamais un Gadhar ne lèvera la main sur lui. Ils ne doivent pas être armés normalement. Ils ont pour seul vêtement un pagne.

Batranobans

Les Gardiens de la route
Les gardiens de la route forment une sorte de police qui veille à ce que les convois d'épice et civils ne soient pas attaqué sur les pistes du territoire Batranoban. Ils ont autant un rôle préventif qu'actif. Les gardiens de la route sont équipés de cimeterre et d'arbalètes. Ils sont vêtus d'armures de cuir décorées aux armes du conseil des Maîtres - Epiciers. Ils transportent en outre sur leur cheval, un équipement complet de voyage ainsi qu'un carquois de 60 carreaux. Les leaders possèdent même un ouistiti à plumeau apprivoisé qui leur permet de détecter les épices que les contrevenants pourraient cacher.

Il faut avoir minimum 14 en PE et en AG, 50 % au tir, 50 % en équitation et 50 % en repérage. Seuls des Batranobans peuvent faire partie de cette unité ainsi que des Alwegs et Hysnatons secondarius qui ont prouver qu'ils ont vécu au moins 2 ans dans le territoire Batranoban et n'ont commis aucun crime durant ce laps de temps. Le recrutement passe par un difficile entraînement et nécessite parfois d'avoir du piston pour en faire partie.
Bonus : cheval, un équipement complet de voyage ainsi qu'un carquois de 60 carreaux, armure de cuir décorées aux armes du conseil des Maîtres - Epiciers, arbalète, cimeterre, compétence dressage a 20%

Les cavaliers volants
Cette unité forme le fer de lance des armées privées Batranobans. Ce sont des unités jetables entièrement constitués de soldats accoutumés aux épices de combat et qui passe le plus clair de leur temps de paix à préparé des nouveau mélange détonnant et spectaculaire. Pour rentrer dans cette unité, il faut obligatoirement être Batranoban et posséder un haut niveau de connaissance Batranoban et prêter allégeance totale à une Maisons. Ils sont armés de cimeterre et de boucliers. Ils sont vêtus d'armure de cuir et monte des chevaux. Ils possèdent une réserve d'épices de combat qu'ils prennent en permanence pour majorer leur potentiel offensif.

Il faut avoir au minimum 16 en EN et 80 % en connaissance Batranobanne.
Bonus : cimeterre / bouclier, armure de cuir, cheval, épice de combat, résistance aux épices, traitement.

Sekekers

Les Chrysalides

Les Chrysalides sont des unités d'élite Sekekers composées uniquement de jeunes filles très belles qui grâce à cela ne subissent pas les mutilations physiques qui enlaidissent volontairement leur trait. Il faut noter que les Chrysalides sont affibulées tout comme les autres Sekekers. Pour devenir Chrysalide, il faut nécessairement être une Sekkeker et être mignonne.

En outre, il faut avoir 16 en AG, 14 en RA, attaque normale à 50 %, acrobatie et discrétion à 60 %. Elles sont équipées de 2 épées courtes et effilées qu'elles façonnent elles - même à l'aide d'os ou de cornes d'animaux. Ces armes sont assez fragile (solidité : 10) mais de qualité excellente. Leurs armures de cuir sont soigneusement ouvragées pour ne laisser apparaître leurs plus beaux atours (ces armures ne protègent que de 2 points). Il arrive souvent que des Chrysalides exercent leur vengeance sur les hommes en dehors de leur territoire en se faisant passer pour des servantes ou des courtisanes, tuant les hommes une fois arrivés dans leur chambre.

Les Tourbillons

Les Tourbillons sont une troupe d'élite Sekeker dont le but est de frapper l'armée adverse de plein fouet, avec une rage meurtrière que ne renieraient pas le pire des gladiateurs Dérigions. La durée de vie d'un Tourbillon est très souvent limitée à une seule bataille et les membres de ces unités s'entraînent et ne vivent que pour leur premier combat. Leur principale technique de combat reste dans la charge à pied qui les conduit rapidement là où le sang coule, à leur plus grande joie bien entendu. Pour être Tourbillon, il faut nécessairement être Sekkeker.

N'importe quelle Sekeker peut devenir Tourbillon mais les épreuves permettant de savoir si elles ont sont dignes ou pas dépendent de chaque tribu. Il est à noter que les tourbillons ne sont pas obligatoirement opérés suivant les tribus. Il faut avoir aussi 16 en AG, 14 en RA, attaque rapide 50 % et course et acrobatie à 60 % minimum.
Bonus ; 2 dagues, compétence art martiaux a 50%, cestus.

Morceau de chair

Ce sont des hommes lobotomisé et castré par les Sekeker, qui sont envoyés en première ligne dans les combats, ou pour couvrir une fuite. Pour en faire partie (hum…) : être lobotomiser, obéir aveuglément a une Sekeker, 6 en VO, 10 en RA (au max.) attaque brutale a 80 % Bonus : résistance a la douleur 50%, ne peut pas contrôler son arme, castrer, cris de guerre + 2 CON

Hysnatons

Scories

Les scories sont les unités d'élite des Hysnatons qui rassemblent dans leurs rangs les individus les plus laids possible. Leur look souvent horrifique permet d'influencer efficacement le morale de l'adversaire les moins entraînés. Chaque unité de scories possède ses propres coutumes et ses tactiques de combat favorites. Il est donc difficile de généraliser leur comportement sur un champ de bataille. Pour être scorie, il faut être un Hysnatons Primarius d'ascendance Orcs ou autre et d'accumuler au moins 5 points de laideurs. Il faut également avoir 14 en EN et FO et avoir son repérage et son attaque brutale à 50 %. Les scories sont équipés d'épée mais ne porte pas d'armure sauf les leaders qui possède généralement une armure de cotte de maille et une arme - Dieu.

Les scories ont certaines coutumes très tenaces et qui reste gravé dans l'esprit des gens qui les ont combattus et qui ont survécu à leur attaque. Ils pratiquent aisément l'art du tatouage les rendant encore plus affreux : ils s'enduisent leurs plaie de charbon ce qui laisse des traces noire sur tout leur corps une fois que la blessure a cicatrisé. Ces tatouages les incitent même à combattre tout nu prouvant ainsi leur invincibilité. Les

scories n'hésitent pas non plus à avaler le cerveau de leur victime et à boire leur sang, leur donnant ainsi le courage et l'intelligence de leur adversaire du moins c'est ce qu'ils croient mais cela impressionne tout de même ceux - ci. Ils font aussi des trophées avec les crânes de leur victime, de quoi être encore plus gore.

Les Miroirs
Les miroirs sont les assassins d'élite de l'organisation quasi-terroriste appelé : Miroir du passé et a pour but la destruction des non-hysnatons. Ces assassins sont sous le contrôle des dirigeants et doivent suivre les ordres sans connaître le pourquoi de leurs actions. Ils sont obligatoirement des Hysnatons mais dont les traits sont très souvent discrets de manière à ne pas attirer l'attention. Ils sont équipés de toutes sortes d'arme, en générale des armes de très haute qualité et relativement sophistiqués et rare mais ils privilégient tout de même des armes discrètes ou légères. Les principaux champs d'action des miroirs sont le chantage, la protection de certaine personne, l'espionnage et l'élimination.

Devenir un miroir, il faut prêter allégeance au Miroir du passé et subir un entraînement poussé. Il faut avoir au minimum 13 en RA et en AG et une discrétion et un repérage de 60 %, il faut obligatoirement être Hysnatons, secondarius ou Primarius. S'il est assez simple d'entrer dans les Miroirs du passé (quand on est Hysnatons) en sortir n'est pas une mince à faire. Quand on y rentre, on y reste sous peine d'y être recherché et d'y être assassiné pour trahison à la cause
Bonus : bonnes adresses dans les grandes villes, contact. devise/reconnaissance : "regarde ce miroir, il t'indique que ton futur est de connaître et défendre notre passé", un miroir, une arme discrète.

Les Caverneux
Ce sont des Hysnatons Primarius ayant au moins 4 traits caractéristiques des nains, ils aiment le caverne et l'obscurité, il on une mémoire résiduelle de leurs ancêtres, dont ils défendent toujours les secrets.

Pour être un caverneux, en outre des traits nains, il faut avoir 16 en EN, 14 en VO, 40% en discrétion et en science.
Bonus : compétence artisanat Vorozions a 40 %, + Forgerons-armurier, vision nocturne. Contacts à Bolivar.

Piorads

Yeux de braise
Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont armées de haches de combat, de pavois et sont vêtu de cotte de maille. Leurs chagars sont couvertes de plaque de cuir et parfois de métal. Une fois la première vague passée, ils descendent de leurs montures pour combattre plus aisément avec leur arme. Les yeux de braise sont considérés comme des Piorads exceptionnel, aucun Piorad ordinaire ne peut les insulter, leur donner des ordres et leur faire de reproches sans qu'un duel à mort ne s'organise sur le champ.

Il arrive que les enfants Piorads naissent avec les yeux rouges. C'est le symbole de puissance chez les Piorad et de fierté pour les parents. Dés ses 12 ans, le ou la jeune Piorad est enlevé de l'éducation de ses parents et doit partir seul et sans arme à la recherche de son premier chagars. Ceux qui reviennent avec une telle monture sont directement incorporés dans l'unité d'élite du même nom où on leur enseigne les rudiments de la tactique et de la stratégie Piorad.

Pour qu'un individu soit Œil de Braise, il faut nécessairement avoir 16 en FO et 14 en EN et 70 % en attaque brutale et équitation.

Les pisteurs
Vêtus d'armures de cuir légères, armées de glaive et de frondes, les pisteurs sont très agressifs mais préfèrent de loin se battre avec leurs frondes en soutenant les unités de

cavalerie Piorads. Leurs chiens de guerre sont utilisés aussi bien pour le repérage que pour le contact. Ils sont en générale accompagné de 2 chiens de guerre. Rare sont les Piorads qui détestent les Chagars mais cela existe et font ainsi partie de cette unité.

Il faut nécessairement avoir 14 en PE, 50 % en tir et 80 % en repérage pour prétendre être pisteurs (+ dressage). Ils ne peuvent pas posséder de chagars. Ils sont souvent tatoué avec le nom de leurs chien préférer. Ces chiens s'appellent des Mastiffs Piorads
Bonus : 1+1D6 chiens de guerre en armure de cuir (2). Fronde, armure de cuir légère. Glaive.

Fils de Taamish
Cette Unité Piorads a développé une technique de combat toutes particulière, ils attaquent uniquement de nuit, avec plusieurs flambeau dans chaque mains, ce qui fait croire qu'ils sont très nombreux, et mettent le feu a tout ce qui ce trouve sur leurs passages avant de ramasser les restes.

Charger à mains nue (à part quelques torches) n'est pas de tout repos, pour pouvoir prétendre être membre de cette unité, il faut : mesurer + 2 mètres, être un peu pyromane, avoir 14 en PE 50 % en course et en connaissance Piorads (géographie)
Bonus : torches (lot de 10), cris de guerre, art martiaux + 30%, +10% en repérage.

Thunks

Flocons de sang
Ces archers Thunks ont une force de soutien très importante. Les flocons de sang peuvent être considérer comme des snipers qui se cachent dans les rochers et les arbres et visent toujours les leaders. Cette unité est armée d'arcs courts et d'épée courte. Ils possèdent 2 carquois en générale de 40 flèches. Ils sont vêtus légèrement et ne portent pas d'armure. Ils maîtrisent l'art du camouflage et la technique militaire du " hit and run ", ils sont autant admiré par les autre Thunks qu'ils sont détestés par les Piorads, en effets, ils visent toujours les chefs et porteur d'armes. Ils peuvent souvent rester caché et immobile durant de longue heure dans le froid avant de décoché une flèche pour tué un porteur.

Il faut nécessairement 16 en PE et 60 % en tir et en repérage pour faire partie de cette unité.
Bonus : discrétion + 20%, tir + 10% connaissances des armes + 10 %, langages des gestes + 20%

Maîtres - loup
Réponse à l'utilisation intensive des chagars est l'utilisation de maîtres loups. Ce sont les seuls guerriers Thunks qui ne montent pas à poney. Ils possèdent obligatoirement le dressage. Ils sont armés de vêtement chauds porte un arc court et une épée courte. Il s'identifie pleinement au loup, leurs surnom est souvent en rapport avec les loups, les loups sont extrêmement fidèle a leurs maître, si il part au sud, ou ils ne peuvent suivent a cause de la température, ils l'attendront et le retrouverons pour l'accompagné quand il reviendra au nord.

Il faut nécessairement avoir 16 en PE, 60 % en repérage et en dressage pour faire partie d'une telle unité. il possède au maximum une famille de Loup.
Bonus : 1D4 loup dressé. Fourrure en peau de loup. Arc court, épée courte.

Fils des loups
Uniquement composé d'enfants de moins de 15 ans, il monte un loup avec qui ils sont nés, souvent fils de maître - loup, ils sont armé d'épieux, et maîtrise parfaitement le tranchage de jarret de chagars. Ils sont dirigé par un porteur Hysnatons d'un mètre 40 et 25 kilos, son épieu, PioradBane est rusé et féroce comme sa monture (un vieux loup blanc borgne).

Pour être Tempête de sang ; 15 en RA, 60% en dressage 50 % en Attaque Rapide et avoir moins de 15 ans ou être de petite taille.
Bonus : un Loup (monture), épieux, + 40% en équitation. +15 % en acrobatie, résistance à la douleur 20% ils se couvrent du sang de leur victimes jusqu'au prochain combat et sont cannibales